Lennart Hellsing

Krakels ABC

DEN VANVITTIGE STØVSUGER

7-9 år

Håndbog

LEVENDE BØGER

89.601
8790692152

Indhold

Forord 4

Om Levende Bøger 5

Systemkrav 6

Installere, starte og afslutte programmet 6

Velkommen til Allemandsland! 9

Funktioner 10

Eventyret 15

Børnene erobrer sproget 25

Spørgsmål og svar 27

Teknisk support 29

Medvirkende 30

Licensaftale 31

DANMARKS
PÆDAGOGISKE
BIBLIOTEK
SKOLEBOG

Krakels ABC – Den vanvittige støvsuger.
© 1998 Levende Bøger A/S. Alle rettigheder forbeholdes.

Forord

Hvad ville der ske, hvis bogstaverne forsvandt, og vi mistede vort sprog? Det er blevet virkelighed for Krakel Spektakel og hans venner, og der er kaos i Allemandsland!

Formålet med Krakels ABC er, at børnene sammen med Krakel Spektakel og hans venner skal kunne erobre sproget. Hver ny erobring fører til nysgerrighed og lyst til at fortsætte opdagelsesrejsen. At skrive og læse bliver en spændende leg, hvor barnet på egen hånd udforsker sprogets muligheder.

I udformningen af øvelserne har vi samarbejdet med erhvervsaktive lærere og pædagoger. Udgangspunktet har været pædagogisk på basis af de metoder, som anvendes i undervisningen i de første skoleår. Der er taget specielt hensyn til de emner, som trænes mest effektivt på en computer. Ved hjæp af det tekstværktøj, som indgår i programmet, styrkes børnenes selvtillid, når de prøver deres nye kundskaber af i praksis og skriver deres egen bog.

Lennart Hellsing har deltaget aktivt i arbejdsprocessen og Poul Ströyers familie har godkendt billedmaterialet. Vi har gjort meget ud af at bevare den specielle stemning, som findes i deres bøger. Det er vores håb, at børnene, mens de drager rundt i Allemandsland og hjælper indbyggerne med at få deres sprog tilbage, samtidig skal opdage og erobre mere og mere af deres eget sprog. For hvad ville vi egentlig være uden vort sprog?

Om Levende Bøger

Levende Bøger er Nordens førende forlag inden for interaktive læringsprogrammer. Vi udgiver morsomme og lærerige multimedieprogrammer, som styrker børns viden og kreativitet. Med film, musik, tale og lydeffekter bliver læringen både morsom og spændende. Programmerne er på dansk og er udformet pædagogisk med megen leg, humor og spænding. Den interaktive form fremmer læringen på en måde, som hidtil ikke har været mulig.

Gør læring til eventyr

Krakels ABC – Den vanvittige støvsuger er et af de mange morsomme og lærerige programmer, som Levende Bøger udgiver. I Flyvende Start-serien findes *Smårollinger* og *Første klasse*, og i samme serie vil senere blive udgivet *Børnehave*, *Børnehaveklasse* og *Anden klasse*. I Skab selv-serien findes *SimBy*, hvor du skal opbygge din egen by, *SimPark*, hvor du skal opbygge din egen nationalpark, og *Byg bil med Mulle Meck*, hvor du selv skal bygge biler. Et andet program i samme serie er *Opfinderværkstedet*, hvor du eksperimenterer med alle mulige og umulige opfindelser.
Levende Bøger har indtil nu også udgivet tre regneprogrammer: *RegneRaketten Junior* til de 4–7-årige, *Den store RegneRaket*, som er beregnet til børn fra 7–12 år, og *RegneMysteriet*, som henvender sig til de lidt større børn (fra 10 år).

Dette er bare nogle eksempler på programmer fra Levende Bøger, og der kommer hele tiden nye til. Hvis du vil være sikker på at få oplysninger om alle de spændende nyheder fra Levende Bøger, skal du bare indsende dit registreringskort. Du kan også holde dig orienteret ved at besøge vores hjemmeside på adressen: **http://www.levende.dk.**

Systemkrav

PC
486DX-processor
8 MB RAM
2 MB plads på harddisken
Skærm med
SVGA-grafik (256 farver)
Windows-kompatibelt lydkort
CD-ROM-drev (2x)
Windows 95 el. 98/Windows 3.1

MAC
68040- eller PowerPC-processor
8 Mbyte RAM
2 Mbyte plads på harddisken
Skærm med
256 farver
13" skærm
CD-ROM-drev (2x)
System 7.1

Installere, starte og afslutte programmet

WINDOWS 95/98

INSTALLERE OG STARTE PROGRAMMET

Windows 95/98 anvender funktionen Autostart. Sæt CD'en i CD-ROM-drevet, så starter installeringen automatisk. Hvis programmet allerede er installeret, startes det direkte

AFSLUTTE PROGRAMMET

Når du vil afslutte *Krakels ABC – Den vanvittige støvsuger*, skal du klikke på stopskiltet længst til højre på bymenuen.

Dine resultater gemmes automatisk, så du kan fortsætte samme sted, næste gang du vender tilbage til Allemandsland. Det gælder kun, så længe du bruger samme navn, når du skriver dig ind. Hvis du vil starte forfra, skal du skrive et nyt navn, når du starter.

FJERNE PROGRAMMET

Gør følgende, hvis du vil slette programmet fra harddisken:

1. Klik på **Start.**
2. Vælg **Indstillinger** og klik på **Kontrolpanel.**
3. Dobbeltklik på **Tilføj/fjern programmer.**
4. Klik på **Krakels ABC**.
5. Klik på **Tilføj/fjern...**
6. Klik på **Ja**.

WINDOWS 3.1

INSTALLERE PROGRAMMET

1. Start Windows, og sæt CD'en i CD-ROM-drevet.
2. Åbn **Programstyring**, klik på **Filer**, og vælg **Kør**.
3. Skriv **D:\SETUP** (hvor **D** er CD-ROM-drevet).
4. Klik på **OK**.

STARTE PROGRAMMET

1. Dobbeltklik på programgruppen **Levende Bøger**. Hvis du ikke kan finde programgruppen, kan du vælge **Flere vinduer** på menuen **Vindue**.
2. Dobbeltklik på ikonet for **Krakels ABC**.

AFSLUTTE PROGRAMMET

Når du vil afslutte *Krakels ABC – Den vanvittige støvsuger*, skal du klikke på stopskiltet længst til højre på bymenuen.

Dine resultater gemmes automatisk, så du kan fortsætte samme sted, næste gang du vender tilbage til Allemandsland. Det gælder kun, så længe du bruger samme navn, når du skriver dig ind. Hvis du vil starte forfra, skal du skrive et nyt navn, når du starter.

FJERNE PROGRAMMET

1. Dobbeltklik på programgruppen **Levende Bøger**. Hvis du ikke kan finde programgruppen, kan du vælge **Flere vinduer** på menuen **Vindue**.
2. Dobbeltklik på **Fjern Krakels ABC**.
3. Klik på **OK**.

MACINTOSH

INSTALLERE PROGRAMMET

1. Sæt CD'en i CD-ROM-drevet.
2. Dobbeltklik på CD-symbolet for **Krakel**.
3. Dobbeltklik på symbolet for **Installering**.

STARTE PROGRAMMET

1. Sæt CD'en i CD-ROM-drevet.
2. Dobbeltklik på CD-symbolet for **Krakel**.
3. Dobbeltklik på symbolet for **Krakels ABC**.

AFSLUTTE PROGRAMMET

Når du vil afslutte *Krakels ABC – Den vanvittige støvsuger*, skal du klikke på stopskiltet længst til højre på bymenuen.

Dine resultater gemmes automatisk, så du kan fortsætte samme sted, næste gang du vender tilbage til Allemandsland. Det gælder kun, så længe du bruger samme navn, når du skriver dig ind. Hvis du vil starte forfra, skal du skrive et nyt navn, når du starter.

FJERNE PROGRAMMET

Du kan ikke fjerne programmet med et specielt program. I stedet kan du slette mappen: **<Macintosh>: Levende: Krakel** med indhold.

Velkommen til Allemandsland!

Velkommen til Allemandsland – landet hvor Krakel Spektakel, Opsis Kalopsis og Kusine Vitamin bor.

RESUME:

En aften, hvor Krakel Spektakel og hans venner kommer hjem efter at have været på ferie med Opsis Kalopsis' luftballon opdager de, at intet er, som det plejer at være. Indbyggerne har mistet næsten hele deres sprog. De kan kun få visse mærkelige, mumlende lyde frem, og visse ord kan næsten læses, selvom der mangler bogstaver alle vegne. Og det hele skyldes den vanvittige støvsuger, som har arbejdet for meget og er blevet ramt af elallergi, så den blev nødt til at skære ledningen over. Derefter læste den i brugsanvisningen, at en støvsuger ikke kan fungere uden strøm. Så blev den så vred og ked af det, at den begyndte at suge bogstaverne i den dumme brugsanvisning op. Det føltes så godt, at den blev ved med at suge bogstaver til sig, og til sidst havde den opsuget masser af bogstaver og ord. Ja næsten hele sproget i Allemandsland forsvandt!

Til slut lykkes det for Krakel og hans venner at standse støvsugeren, men Allemandsland ligner slet ikke sig selv. De stakkels mennesker kan ikke snakke med hinanden, og de kan ikke læse bøger og aviser. Bager Bolle kan ikke læse sine opskrifter, og lærerinden kan ikke hjælpe børnene med at læse, postbudet kan ikke sortere posten, og hr. Kryds-og-tværs kan ikke løse sine krydsord.

Desuden er Bogen om Allemandsland, hvor alle byerne i landet er beskrevet, tom. Ja, det virker som om, at alting er gået amok.

Din opgave er at hjælpe Krakel Spektakel og hans venner med at få sproget og teksten i Bogen om Allemandsland tilbage. Følg med dem rundt i Allemandsland, og hjælp til med at få ting og sager på plads i de forskellige byer. Jo mere du hjælper til, jo mere tekst kommer der i Bogen om Allemandsland, og jo mere blomstrer landet.

Når både tale og skrift er kommet tilbage til alle fem byer, bliver indbyggerne lige så glade, som før støvsugeren lavede ulykker! På det tidspunkt har du også fået masser af tekst, som du kan bruge i din egen bog.

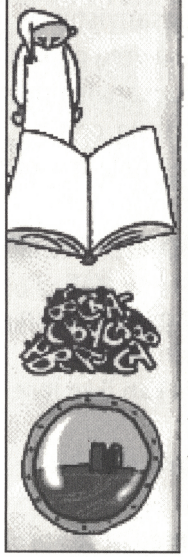
Funktioner

Når du skal rundt i Allemandsland, er der visse ting, du skal vide:

SKRIV DIT NAVN

Inden du kommer frem til Allemandsland, beder Krakel Spektakel dig fortælle, hvad du hedder. Det gør du ved at skrive dit navn i tekstfeltet og klikke på **Retur** eller på **Krakel**.

Når du vender tilbage til programmet, skal du finde dit navn på listen og klikke på det. Dine resultater i programmet gemmes og findes, næste gang du starter programmet – men kun så længe du bruger det samme navn. Hvis du vil starte forfra, skriver du bare et andet navn, f.eks. *Peter2*. Vil du fjerne et navn fra listen, skal du trække det til papirkurven.



UDSIGTEN

Når du har fundet ud af, hvad der er sket i Allemandsland og skrevet dit navn, kommer du til Udsigten, som er et oversigtsbillede over Allemandsland. Du kan altid vende tilbage til Udsigten ved at klikke på dets symbol nederst på hovedmenuen. Takket være Kusine Vitamin og hendes kikkert kan du hurtigt finde ud af, hvordan det står til i de enkelte byer. Før markøren til den by, som du vil kigge på. Når markøren ligner en kikkert, kan du klikke for at se på netop den by i kikkerten. Så hører du menneskerne mumle, sige enstavelsesord, udtale hele sætninger eller synge afhængigt af, hvor meget du har hjulpet til i den pågældende ny. Når du er færdig og vil fortsætte med en øvelse, flytter du markøren hen til øvelsen. Når markøren ligner en rød pil, kan du klikke for at flytte hen til øvelsen.

I starten er der gråt og trist i hele Allemandsland. Jo mere af sproget du giver indbyggerne tilbage, jo mere blomstrer byerne op.

Opsis holder på Bogen om Allemandsland, hvis du vil videre til den fra Udsigten.

HOVEDMENUEN

Hovedmenuen findes til venstre på skærmen. Den indeholder følgende elementer: støvsugeren, en, to eller tre figurer fra Allemandsland, bogen, bunken med bogstaver og udsigtssymbolet.

STØVSUGEREN

Øverst på hovedmenuen finder du støvsugeren, som Krakel Spektakel, Opsis Kalopsis og Kusine Vitamin sidder på. De er altid parate til at hjælpe dig. Når du kommer til en ny øvelse, fortæller de dig, hvad der er sket, og hvordan du skal bringe orden i tingene igen. De første tre gange, du kommer til en øvelse, får du automatisk hjælp. Derefter kan du altid klikke på dine venner på støvsugeren for at få hjælp. Hvis du ikke har brug for hjælp, kan du klikke overalt på billedet for at afbryde instruktionen.

EN, TO ELLER TRE FIGURER

Når du kommer til en øvelse, findes der en, to eller tre figurer fra Allemandsland på hovedmenuen. De viser, hvilket niveau du er på – en figur for niveau 1, som er det letteste, to for niveau 2, som er mellemsvært og tre for niveau 3, som er det sværeste. På niveau 1 kan den ensomme figur ikke tale – klikker du på den, kommer der bare en underlig lyd. Figurerne på niveau 2 kan sige enstavelsesord, og på niveau 3 kan de sige hele sætninger, hvis du klikker på dem. Det skyldes selvfølgelig, at du hjælper dem med at få sproget tilbage, jo højere du kommer op i niveauerne!

For at du skal kunne se, hvor langt der er tilbage til næste niveau, findes der en bunke med bogstaver under bogsymbolet i hovedmenuen. Bunken bliver større, jo længere frem du kommer i øvelsen. Når den når helt op til bogen, kommer du til næste niveau, hvor bunken bliver lille igen.

Når du har klaret et niveau og skifter til det næste, vises der en blinkende baggrund bag ved figurerne, og der dukker en ny figur op på hovedmenuen. Når alle tre niveauer er klaret, vil baggrunden blive liggende bag figurerne for at vise, at du er færdig med øvelsen. Når du har klaret niveau 3, kan du tage afsted til Udsigten, og når du kigger igennem kikkerten på den by, som du har hjulpet, synger indbyggerne en sang – som tak for din hjælp!

Du kan gå tilbage til øvelsen, også selvom du har klaret alle tre niveauer, men så havner du direkte på niveau 3. Hvis du vil starte forfra på det letteste niveau, skal du slutte programmet og starte igen under et andet navn.

MARKØRER

Når markøren ligner en hånd, der peger, kan du klikke på ting, f.eks. ord og figurer.

Når markøren ligner en åben hånd, kan du flytte ting ved at trække dem, samtidig med at du holder musens knap nede.

Når du er i Udsigten, findes der 2 markører mere:

Når markøren ligner en kikkert, kan du klikke for at se, hvor meget sprog indbyggerne i en bestemt by har fået tilbage.

Når markøren ligner en rød pil, kan du flytte til øvelsen ved at klikke.

GENVEJE

Efterhånden som du lærer programmet at kende, behøver du sikkert ikke så meget hjælp. Så kan du klikke overalt på skærmen for at få tingene til at gå lidt hurtigere og f.eks. springe en instruktion, som læses op, over.

BOGEN OM ALLEMANDSLAND

I Bogen om Allemandsland, som tilhører alle indbyggerne i Allemandsland, fandtes en beskrivelse af alle byerne, før støvsugeren kom og ødelagde det hele. Nu hvor bogen er tom, har indbyggerne i Allemandsland svært ved at lære at læse. For hvert niveau du klarer i en øvelse, kommer der tekst og billeder ind i bogen igen. Kig på bogsymbolet i hovedmenuen, så kan du se, at den fyldes med oplysninger, når du skifter niveau. Du kan altid se, hvad der er sket med bogen, hvis du klikker på bogen i hovedmenuen. Så havner du på den side i bogen, der handler om den by, du sidst var i. Du blader frem og tilbage i bogen ved at klikke på de små røde pile længst nede på siden.

Hvis du vil have teksten læst op, skal du klikke på symbolet for højttaleren. Og hvis teksten skal skrives ud, klikker du på symbolet for printeren.

Hvis du vil kopiere tekst til din egen bog, skal du gøre følgende: Vælg den tekst, der skal kopieres, ved at holde musens knap nede, mens du trækker over teksten. Klik på pilen til venstre for det store røde felt nederst i midten af skærmen, hvorefter du vil se dele af den tekst, du har kopieret, i feltet. Skift nu til din egen bog ved at klikke på bogen med blyanten, og anbring markøren der, hvor teksten skal sættes ind. Klik på pilen til højre for det røde felt for at sætte teksten ind i bogen.

Hvis du vil kopiere billeder til din egen bog, skal du gøre følgende: Klik på det billede, du vil kopiere. Billedet markeres med en gul ramme. Klik på pilen til venstre for det store røde felt nederst i midten af skærmen, hvorefter du vil se billedet i feltet. Skift nu til din egen bog, og klik på det sted på den højre kant, hvor billedet skal være. Klik til sidst på pilen til højre for det røde felt for at sætte billedet ind i bogen.

Hvis du vil tilbage til den forrige øvelse, skal du klikke på kikkertbilledet med øvelsessymbolet. Hvis du vil til en anden øvelse, skal du via bymenuen.

DIN EGEN BOG

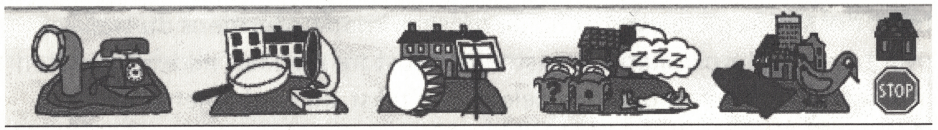
For at komme til din egen bog skal du gå via bogen om Allemandsland og klikke på bogen med blyanten. Hvis du vil vide, hvor du er, kan du se efter, hvilken af bøgerne i hovedmenuen der er åben. Du bestemmer selv, hvordan din bog skal ende med at se ud. Du kan finde på din helt egen historie at skrive ind i bogen, og du kan vælge billeder fra Bogen om Allemandsland for at gøre din egen bog endnu sjovere. Når du får ny tekst og billeder til Bogen om Allemandsland, kan du kopiere det, du vil, og sætte det ind i din egen bog.

Hvis du selv vil skrive, anbringer du markøren et sted på siden og skriver, hvad du har lyst til!

Du kan kopiere tekst og billeder fra Bogen om Allemandsland og kopiere dem til din egen bog. Se *Bogen om Allemandsland*.

Hvis du vil skifte til Bogen om Allemandsland, skal du klikke på bogen med Krakel på.

Hvis du vil tilbage til den leg, du var i gang med, skal du klikke på kikkertbilledet med legen.



BYMENUEN

Det er hele tiden dig selv, som vælger vejen i Allemandsland. Byerne og øvelserne kan besøges i tilfældig rækkefølge. Når du anbringer markøren på kikkertsymbolet nederst på hovedmenuen, dukker bymenuen op. Her finder du, fra venstre til højre, byerne Vandkøbing, Vrangkøbing, Sammekøbing, Sovekøbing og Kagekøbing. Du kan nemt skifte mellem de fem forskellige byer og deres to øvelser. Når du anbringer markøren på øvelsens symbol, lyser den op. Hvis du klikker på symbolet, skifter du over til den øvelse. En anden måde at komme fra den ene by til den anden er via Udsigten, som nævnt tidligere.

Eventyret

VANDKØBING

Vandkøbing er den by, som ligger på bunden af Vandkøbing Sø. Her bor menneskerne under vandet, så de er nødt til at have dykkerdragter på. Men ellers er Vandkøbing som en hvilken som helst anden by.

KIGGE I PERISKOPET

Udenrigskorrespondenten fra avisen Ovenvande Tidende forsøger at skrive avisen færdig. Men støvsugeren har slugt alle artiklerne! Nu afleverer den ordene tilbage, men i uorden, og desuden afleverer den flere ord, end der er plads til i en artikel. Det er heldigt, at fotografen kan se, hvad der sker i Allemandsland gennem periskopet!

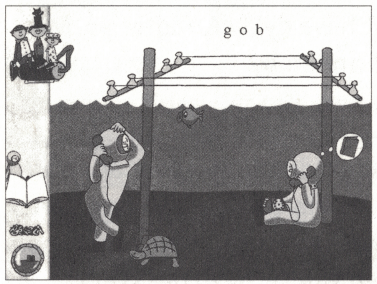
Hjælp fotografen med at fortælle udenrigskorrespondenten, hvad der sker over overfladen. Hør godt efter, hvad det er for et spørgsmål der skal besvares, og svar ved at trække det rigtige ord over til papiret i skrivemaskinen. Hvis du vælger det forkerte ord, hopper det tilbage. Vælger du det rigtige ord, sidder det fast på papiret. Når du har sat alle ordene på plads, stiller udenrigskorrespondenten et spørgsmål til for at kontrollere, at det blev helt rigtigt. Så klikker du på det ord på papiret, som han spørger efter.

Du kan altid klikke på personerne for at få gentaget, hvad de siger. På niveau 1 og 2 kan du klikke på ordene, som skal sættes på plads, for at høre dem læst op. På niveau 1 får du hjælp af billedet i periskopet, men på niveau 2 forsvinder billedet. På niveau 3 kan du heller ikke høre de ord, som skal sættes på plads.

Børnene øver sig i at formulere udsagn ved trin for trin at opbygge udsagnene ud fra spørgeordene "Hvem...?", "Hvad gør...?", "Hvordan...?" og "Hvor...?"

RINGE I TELEFONEN

I Vandkøbing er det blevet helt umuligt at tale i telefon. Støvsugeren har flyttet rundt på bogstaverne inde i telefonledningen, så nu er der ingen, der forstår, hvad der bliver sagt.



Din opgave er at placere bogstaverne i den rigtige rækkefølge, så folk kan forstå hinanden. Klik på det bogstav, du vil flytte, mens du trækker det derhen, hvor det skal stå. Hvis du vil høre ordet igen, klikker du på personen til højre. Hvis du vil gå videre og høre et nyt ord, kan du klikke på personen til venstre, så lægger hun røret på. På niveau 1 får du hjælp af et billede, som forestiller ordet, men på niveau 2 forsvinder billederne. På niveau 3 skal du helt uden hjælp regne ud, hvilket ord personen til højre tænker på.

Børnene opøver forståelse for sammenhængen mellem bogstav og lyd ved at lege med bogstaver, der ligger hulter til bulter.

VRANGKØBING

I byen Vrangkøbing er alting anderledes. Her er alting frem-og-tilbage, ind-og-ud eller op-og-ned. Egentlig er Vrangkøbing som alle andre byer – bare omvendt!

SPILLE GRAMMOFON

I byen Vrangkøbing kan de lide at lytte til grammofonen. Men støvsugeren har suget alle rimordene i sig og blandet dem sammen, så grammofonen ikke kan spille sine remser.

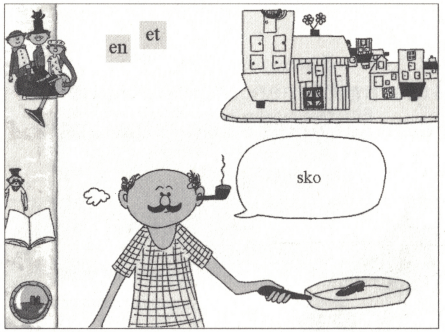
Hjælp med at finde det rigtige rimord blandt dem, som støvsugeren spytter ud. Klik på de forskellige ord for at høre, hvordan de lyder. Træk rimordet over til hullet i remsen. Hvis du vælger det forkerte ord, hopper det tilbage. Vælger du det rigtige ord, sidder det fast. Så bliver flyvefiskene glade og sætter sig til rette på pindene. Du kan klikke på flyvefiskene, hvis du vil høre deres remse. Når du har udfyldt alle hullerne i en hel remse, kommer der en dirigentfisk frem inde i fuglehuset. Klik på ham, så læser han hele remsen op! Hvis du ikke vil høre remsen læst op, kan du klikke et tilfældigt sted i billedet for at komme videre.

På niveau 1 skiller rimlyden sig ud fra de andre ord, som du kan vælge imellem. På niveau 2 ligner ordene mere hinanden, og på niveau 3 kan du læse rimordene, men ikke høre, hvordan de lyder.

Børnene øver sig på at afkode rimord ved at arbejde med rytmen i sproget.

KIG I STEGEPANDEN

Hedder det "en æble" eller "et æble"? Hedder det "et bord – flere border" eller "et bord – flere borde"? Det er ikke godt at vide, når støvsugeren har opsuget artiklerne en og et samt de endelser, som ændrer ordene fra ental til flertal.



Hjælp med at sætte ordene sammen med en eller et og med forskellige flertalsendelser. Du skal klikke og trække.

På niveau 1 og 2 kan du klikke på ordene, artiklerne en eller et og endelserne for at høre, hvordan de lyder. På niveau 1 skal du finde den rigtige ubestemte artikel og du får hjælp af et billede, som forestiller ordet. På niveau 2 forsvinder billederne, og du skal vælge den rigtige flertalsendelse ud af to mulige. På niveau 3 har du flere flertalsendelser at vælge imellem, og du kan se endelserne, men ikke høre, hvordan de lyder. Hvis ordet har samme form i ental og flertal. trækker du det tomme felt over til taleboblen.

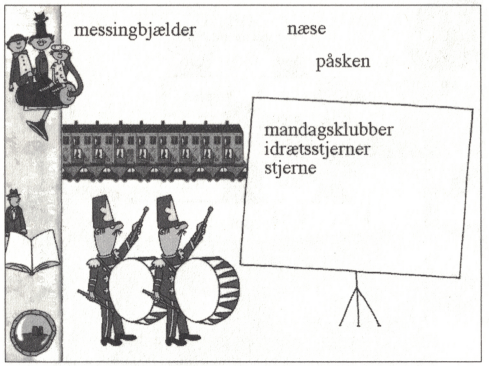
Børnene opøver forståelse for den ubestemte artikel og forskellige flertalsendelser.

SAMMEKØBING

Her er alt ens. Alle mennesker, alle huse og alle biler ser ens ud. Men ellers er Sammekøbing ligesom en hvilken som helst anden by.

SLÅ PÅ TROMME

Vagtparaden i Sammekøbing er holdt op med at marchere. De kan ikke længere marchere i takt, fordi støvsugeren har støvsuget alle de ord op, som hjalp dem med at holde takten.



Du kan hjælpe trommeslagerne ved at lytte godt efter deres rytme. Derefter gælder det om at finde de tre ord, som har samme stavelsesrytme som trommeslagerne. Klik på ordene og hør godt efter, hvordan de lyder. Klik på trommeslagerne for at høre deres rytme igen. Træk de tre ord, som har samme takt, over til nodestativet. Så kan du se Sammekøbings stolte vagtparade marchere igen!

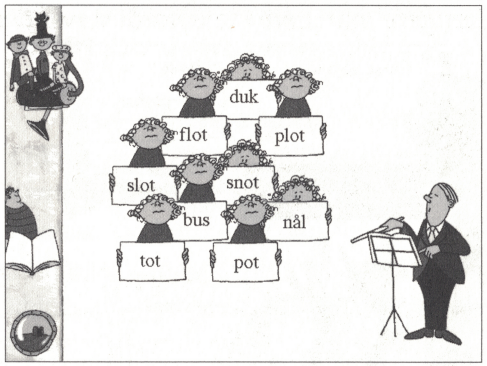
På niveau 1 er der stor forskel på rytmen i de ord, du kan vælge imellem, men på niveau 2 bliver de mere ens. På niveau 3 kan du læse ordene, men ikke høre, hvordan de lyder.

Børnene øver sig på ords stavelser ved at lytte til forskelle i ordenes betoning og rytme.

SYNGE I KOR

Støvsugeren har taget alle rimordene og blæst dem ud igen i en stor uorden.

Hjælp sangerne med at få deres sange tilbage. Lyt nøje efter korlederen. Klik på endelserne for at høre, hvordan ordene skal lyde. Klik derefter på alle sangerne med ord, som rimer på det, korlederen siger, så de rejser sig op. Hvis du tager fejl, klikker du igen, og sangeren sætter sig igen. Når det er lykkedes dig at finde alle rimordene, kan Fællessangkoret synge sine sange igen!



På niveau 1 og 2 kan du både læse rimendelsen og høre, hvordan den lyder. På niveau 3 kan du læse rimendelsen, men ikke høre, hvordan den lyder. Heller ikke sangernes ord kan høres på niveau 3.

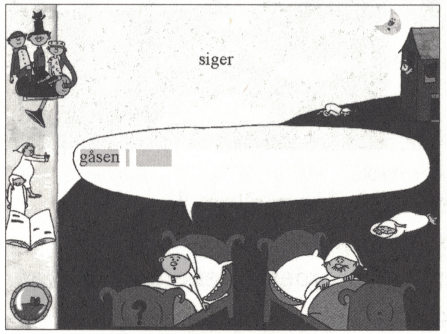
Børnene øver sig i at lytte til og forstå rim ved at udskille rimord.

SOVEKØBING

Byen Sovekøbing er byen, hvor alle sover hele tiden. Derudover er Sovekøbing som en hvilken som helst anden by.

FALDE I SØVN

Visse af syvsoverne i Sovekøbing kan ikke falde i søvn, fordi ordene i deres drømme er kommet i uorden. Manden med spørgsmålstegnet på sengen drømmer hele tiden spørgsmål. Og manden med punktummet på sin seng drømmer udsagn. Derfor ser deres drømme lidt forskellige ud.



Hjælp syvsoverne med at falde i søvn. Du skal trække det rigtige ord over til deres talebobler og sætte ordene i rigtig rækkefølge. Vælger du det forkerte ord, hopper det tilbage. Men hvis du vælger det rigtige ord, bliver det siddende i taleboblen.

Du kan klikke på personerne for at høre, hvem der drømmer hvad, og på ordene for at høre dem læst op.

På niveau 2 og 3 bliver spørgsmålene og udsagnene længere med flere dele at sætte sammen. På niveau 3 kan du ikke få ordene læst op.

Børnene øver sig på at lave spørgsmål og udsagn ved at lege med rækkefølgen af ord.

DRØMME DRØMME

Det er ikke let at sove, når man hele tiden bliver afbrudt af, at der mangler bestemte lyde i drømmene!

Hjælp syvsoverne i Sovekøbing, så deres drømme bliver hele igen. Lyt efter, hvilke lyde de mangler. Når de læser deres drøm op, og du hører den lyd, som mangler, sender du lyden afsted. Det gør du ved at klikke på maven af den mand, som ligger længst nede. Det gælder om at ramme alle de lyde, som mangler i drømmeboblen, ellers kan personen ikke sove.

På de højere niveauer bliver det sværere at skelne mellem de enkelte lyde. Jo længere du kommer, desto større træfsikkerhed kræves der for at ramme lyden. På niveau 3 kan du ikke længere se ordene. Det eneste du kan se i drømmeboblen er den lyd, som du skal ramme.

Børnene øver sig på at adskille bogstavlyde ved at lytte til lydene og anbringe dem i sætningen.

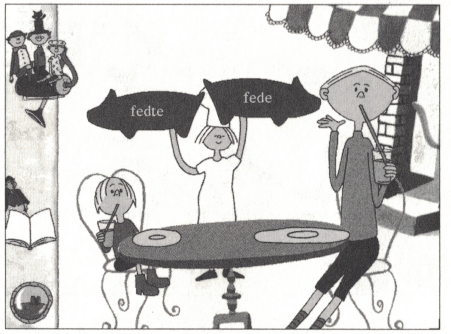
KAGEKØBING

I byen Kagekøbing bor Krakel Spektakel, Opsis Kalopsis og Kusine Vitamin. Derudover er byen som en hvilken som helst anden by.

SPISE HONNINGKAGER

På Honningkage Konditoriet i Kagekøbing sidder Petronelle og Zakarias. Støvsugeren har suget alle deres yndlingsord op.

Du skal hjælpe med til at give det rigtige ord til den rigtige person. Støvsugeren spytter et ord ud med en lang vokallyd og et ord med en kort vokallyd. Klik på kagerne, og hør godt efter, hvordan ordene lyder. Zakarias kan lide ord med laaaaange lyde og Petronelle kan lide ord med korte lyde. Det gælder om at trække den rigtige kage over på den rigtige tallerken. Hvis du glemmer, hvem der kan lide hvad, kan du klikke på Petronelle og Zakarias.

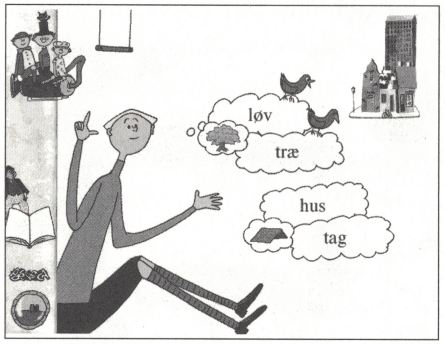


På niveau 1 er ordene meget ens, for eksempel pibe og pippe eller mad og mat. På niveau 2 og 3 er der "snedigere" ord at vælge imellem. På niveau 1 kommer der hele tiden en kage af hver slags, men på niveau 2 og 3 er det muligt, at begge kager skal til samme tallerken. På niveau 3 kan du læse ordene, men ikke høre, hvordan de lyder.

Ved at lege med lange og korte lyde i ord opøver børnene forståelse for, at små ændringer i bogstavlyde kan medføre ændringer i ords betydning.

ZAKARIAS TÆNKER

Zakarias elsker at sidde og spekulere. Nu har han problemer, fordi støvsugeren har taget alle de ord, han skal bruge for at kunne spekulere. Da støvsugeren spyttede ordene ud igen, var de i en vældig uorden. Zakarias kan lide at sætte korte ord sammen, så de danner nye, længere ord. Hjælp Zakarias med at bygge sammensatte ord og ordkæder, så han bliver glad. Træk ordene hen til skyerne, og flyt dem rundt. Når alle ordene er på den rigtige plads, kan fuglene hoppe fra sky til sky hele vejen oppefra og ned. *Eksempel:* Ordene løv, træ, hus og tag bliver til løvtræ og hustag.



På niveau 1 dukker der et billede op, når du har sat et ordpar rigtigt sammen. På niveau 2 og 3 må du klare dig uden billeder, men Zakarias bliver stadig glad, når du gør noget rigtigt! Jo længere du kommer, desto flere ord er der at sætte sammen. På niveau 3 kan du læse ordene, men ikke høre, hvordan de lyder.

Børnene øver sig på at sætte ord sammen i nye kombinationer og med nye betydninger.

Børnene erobrer sproget

Krakels ABC – Den vanvittige støvsuger er beregnet til børn, som er ved at lære eller lige har lært at læse og skrive. Formålet er at opmuntre børnene til selv at erobre sproget ved hjælp af Krakel Spektakel og hans verden, der er fyldt med rim og remser. *Krakels ABC – Den vanvittige støvsuger* er udviklet i samarbejde med aktive lærere og pædagoger, som har været med til at udforme øvelserne. Udgangspunktet har været pædagogisk på basis af videnskabelige undersøgelser af, hvordan børnene lærer at læse og skrive.

FRA HELHED TIL ENKELTHEDER

For at sikre at det bliver meningsfuldt for børnene at tilegne sig bogstaver og ord, er det vigtigt, at disse præsenteres i en helhed. Fortællingen om Allemandsland udgør her en dramaturgisk helhed, som både underholder og skaber mening i indholdet af teksten. Dette letter læringen, fordi det underholdende og det meningsfyldte gør det lettere for børnene at huske rim, sætninger, ord og lyde. Ved at arbejde med rimene og efterhånden opdele dem i mindre dele – meninger, ord, stavelser og bogstver – lærer børnene at adskille delene i helheden. Til slut er målet, at børnene selv skal skabe en sammenhæng ved at sætte delene sammen til deres egen fortælling om Allemandsland. De kan så i praksis bruge det, de har lært i øvelserne, til at illustrere og skrive deres egen bog.

SPROGLIG BEVIDSTHED

At erobre sproget er en spændende leg for børn. De opøver lidt efter lidt forståelse for, hvordan sprogets forskellige elementer hænger sammen. I programmet trænes børns sproglige bevidsthed på fire forskellige niveauer:
Lyd. Barnet opøver forståelse for, hvordan bogstaver og lyd hænger sammen. De lærer at lytte og skelne mellem forskellige typer lyd.
Ord. Barnet opdager, hvad der sker med ordene, når de forsynes med endelser, og hvordan man danner sammensatte ord.
Meninger. Barnet prøver sig frem med at opbygge sætninger med ord fra de rigtige ordklasser.
Funktion. Barnet udforsker sprogets funktion og brug ved at vride og vende ord, sætninger og remser. Barnet demonstrerer sin forståelse af sprogets funktioner, når det skriver i sin egen bog.

NIVEAUER

Hver øvelse består af tre sværhedsgrader. Sværhedsgraden stiger på flere måder fra niveau 1, som er det letteste, til niveau 3, som er det sværeste. På niveau 1 hører børnene ordene, ser dem skrevet og i visse tilfælde også et billede, som illustrerer ordene. På niveau 2 forsvinder billederne. På niveau 3 kan barnet heller ikke høre ordet, kun læse det. Niveauerne går også fra korte til lange ord, fra almindelige til ualmindelige ord og fra det konkrete til det abstrakte. Stavemåden bliver mere og mere vanskelig og lydene mere komplicerede, jo længere frem i øvelserne barnet kommer.
Det aktuelle niveau fremgår af antallet af figurer på hovedmenuen, hvor meget disse figurer kan tale, når man klikker på dem, og hvor meget tekst der er i bogen. Når man er færdig med et niveau, flyttes man automatisk til det næste.

Spørgsmål og svar

WINDOWS 95/98

Programmet vises i et lille vindue midt på skærmen. Hvordan kan jeg ændre størrelse på vinduet?

De fleste af vores programmer er udviklet til opløsningen 640x480. Det er ikke muligt at ændre størrelsen på vinduet. Man skal i stedet ændre opløsningen til 640x480.

Der vises en meddelelse om, at programmet skal bruge et grafikkort, der understøtter 256 farver. Hvad betyder det?

Programmet kræver et grafikkort, som kan vise 256 farver. Du kan hverken bruge flere eller færre farver. Du ændrer antallet af farver på følgende måde:

1. Klik på **Start**, og vælg **Indstillinger** på **Startmenuen**.
2. Klik på **Kontrolpanel**.
3. Dobbeltklik på **Skærm**.
4. Klik på fanen **Indstillinger**.
5. Klik på pil ned i menuen **Farvepalet**, og vælg **256 farver**. Klik derefter på **OK**.
   Du skal muligvis starte Windows igen, før ændringerne træder i kraft. Husk at gemme dit arbejde, inden du starter Windows igen.

Lyden er dårlig, der er støj, og/eller nogle bogstaver/ord forsvinder. Hvad skyldes det?

Du har højst sandsynligt en ældre version af en lyddriver, som ikke er opdateret og derfor ikke fungerer korrekt. Du bør opdatere driveren. Hvis du har adgang til Internet, kan du muligvis hente en opdateret version fra producentens websted. I modsat fald skal du kontakte forhandleren.

Computeren fryser, når jeg vil starte eller installere programmet. Hvad skyldes det?
Luk alle andre programmer end Stifinder og Systray ved at trykke på **CTRL+ALT+DEL**. Hvis det ikke løser problemet, skal din grafik- eller lyddriver sikkert opdateres. Hvis du har adgang til Internet, kan du hente nyere versioner på producentens websted. Ellers kan du kontakte forhandleren eller producentens supportafdeling. Hvis du har et nyere kort, skal du sikre dig, at det kan fungere med programmet.

Fejlmeddelelsen "Programmet har udført en ulovlig handling" vises. Hvad skyldes det, og hvordan kommer jeg videre?
Luk alle andre programmer end Stifinder og Systray ved at trykke på **CTRL+ALT+DEL**. Hvis det ikke løser problemet, skal din grafik- eller lyddriver sikkert opdateres. Hvis du har adgang til Internet, kan du hente nyere versioner på producentens websted. Ellers kan du kontakte forhandleren eller producentens supportafdeling. Hvis du har et nyere kort, skal du sikre dig, at det kan fungere med programmet.

Jeg har Windows NT, og programmet fungerer ikke. Hvad skyldes det?
Programmet kan ikke arbejde under Windows NT.

Teknisk support

Har du brug for hjælp med det tekniske? Har du spørgsmål til dette eller andre programmer? Vil du gerne dele din mening om vore programmer med os. Du kan henvende dig til os på flere måder:

E-post: info@levende.dk.
Telefon: 35 25 06 35
Telefax: 35 25 06 36
Adresse: Levende Bøger A/S
Østerbrogade 146, 1
2100 København Ø

Besøg også vores hjemmeside på adressen http://www.levende.dk.

Vi kan hjælpe dig hurtigst og mest effektivt, hvis du har følgende oplysninger klar, når du kontakter os:

- Oplysninger om problemet – hvornår det opstår, hvordan osv.
- Platform (PC eller Mac)
- Operativsystem (Windows 95/98, Windows 3.1 osv.)
- Computermærke (f.eks. Compaq, Dell, HP)
- Konfiguration, hvis du kender den (processorhastighed, hvor megen hukommelse der er installeret, ledig plads på harddisken, type lydkort/grafikkort osv.)
- Skærmens mærke og model
- Hvornår og hvordan vi bedst kan kontakte dig (e-postadresse, telefon, telefax osv.)

På forhånd tak!

Medvirkende

PRODUKTION

Producent:	Pelle Lind, ELD Interaktiv Produktion
Chefproducent:	Jonas Ryberg, Levande Böcker
Projektleder:	Fanny Holm, ELD Interaktiv Produktion
Art director:	Pelle Lind
Idé:	Jonas Ryberg, Lotta Nylander, Bright Ebenezer, Mikael Bäckström
Pædagogisk rådgivning:	Christina Tornberg
Manuskript:	Jonas Beckeman, Lennart Hellsing, Fanny Holm, Pelle Lind, Jonas Ryberg, Christina Tornberg
Interaktiv design:	Jonas Beckeman
Programmering:	Jonas Beckeman, Magnus Lundén
Animation, illustration:	Sari Feldt Norgren
Farvelægning, grafisk bearbejdelse, illustration:	Peter Jansson
VIGNET:	Carl Hammar

SANGENE I ALLEMANDSLAND

Originaltekster:	Lennart Hellsing
Musik:	Knut Brodin, Tryggve Eeg-Olofsson, Hans-Åke Gäfvert, Lille Bror Söderlundh

DANSK BEARBEJDELSE

Levende Bøger A/S og Cognosco A/S

DANSK LYD

David Lydproduktion A/S

Licensaftale

OBS! Læs garantibestemmelserne nøje igennem, inden du begynder at bruge det medfølgende program (Programmet). Når du bruger Programmet, forpligter du dig til at overholde vilkårene i denne aftale. Dette er et juridisk bindende dokument mellem dig (Brugeren) på den ene side og Levende Bøger (LB) på den anden side.

LICENS

Programmet er givet i licens og ikke solgt til Brugeren af LB og må kun anvendes i overensstemmelse med garantibestemmelserne. LB forbeholder sig alle rettigheder, som ikke udtrykkeligt er givet til Brugeren.

Kopiering. Licensaftalen giver Brugeren ret til at anvende Programmet på én computer ad gangen. Kopiering af Programmet er forbudt.

Begrænsninger i brugsretten. Programmet og det medfølgende trykte materiale er beskyttet i henhold til loven om ophavsret. Brugeren forpligter sig til ikke på nogen måde at genskabe Programmets kildekode i brugbar form, så den kan anvendes af Brugeren eller andre. Brugeren har ikke ret til at ændre, tilpasse, oversætte, udleje, lease, distribuere eller videresælge Programmet med fortjeneste og heller ikke til at lagre det på et offentligt tilgængeligt netværk eller fremstille produkter, som er baseret på Programmet eller en del af det. Brugeren forpligter sig til ikke, hverken helt eller delvist, at give Programmet eller det medfølgende trykte materiale videre til andre eller overføre Programmet elektronisk fra én computer til en anden via netværk.

Rettigheder. Brugeren ejer den eller de CD'er, Programmet er lagret på, men LB forbeholder sig ejendomsret til alle kopier af selve Programmet. Programmet er ophavsretligt beskyttet.

BEGRÆNSNING AF ANSVAR

Garanti. LB garanterer, at den eller de CD'er, som Programmet er leveret på, fungerer fejlfrit i halvfems (90) dage under normal brug, regnet fra Programmets oprindelige købsdato.

Ansvarsfraskrivelse. LB giver ingen som helst garantier for Programmet eller det medfølgende trykte materiale, dets kvalitet, ydeevne, salgbarhed eller egnethed til specielle formål. Programmet og det medfølgende trykte materiale sælges, som det er og forefindes. Brugeren er selv ansvarlig for al risiko med hensyn til kvalitet og ydeevne. Programmets ydeevne varierer, afhængigt af hvilket udstyr det bruges sammen med. LB garanterer ikke, at Programmet fungerer fejlfrit og uden afbrydelser, eller at det opfylder Brugerens krav til ydeevne.

Begrænset ansvar. LB erstatter vederlagsfrit beskadigede håndbøger og disketter eller CD'er, på hvilke Programmet er lagret, forudsat at de returneres sammen med købskvittering, inden garantien er udløbet. Hvis LB ikke kan tilbyde håndbøger og/eller CD'er, returneres købesummen. Hverken LB, deres produktudviklere, ansatte, underleverandører eller distributører er på nogen måde ansvarlige for indirekte skader (inklusive skade gennem tabt fortjeneste, driftsforstyrrelser i virksomheden, tab af forretningsoplysninger og andre økonomiske oplysninger), som skyldes brug eller manglende evne til at bruge Programmet eller det medfølgende trykte materiale, selv om LB eller en autoriseret repræsentant for LB er blevet underrettet om risikoen for, at sådanne skader kan forekomme.

GENERELLE BESTEMMELSER

Ophævelse af licens. Denne licens gælder indtil videre. LB forbeholder sig ret til at ophæve aftalen, hvis Brugeren ikke overholder alle vilkårene i licensaftalen. Hvis licensen ophører med at gælde, skal Programmet og alle kopier af det destrueres. Brugeren kan selv når som helst ophæve denne licens ved at destruere Programmet og alle kopier af det. Ophævelse af licensaftalen skal hurtigst muligt meddeles LB.

Aftalens gyldighed. Denne aftale indeholder samtlige vilkår, der angår Programmet, og erstatter derfor alle andre eventuelle aftaler, mundtlige såvel som skriftlige, angående Programmet og det medfølgende trykte materiale.

Generelle vilkår. Inger repræsentanter for LB, det være sig forhandlere, agenter eller ansatte, kan ændre eller udvide disse garantibestemmelser mundtligt eller skriftligt, udtrykkeligt eller stiltiende. Det gælder også for Brugeren. Hvis en del af denne aftale erklæres for ugyldig af en domstol, skal resten stadig være gældende. Manglende iagttagelse af en del af denne aftale indebærer ikke, at den pågældende del af aftalen er ugyldig

LEVENDE BØGER
www.levende.dk, info@levende.dk